

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

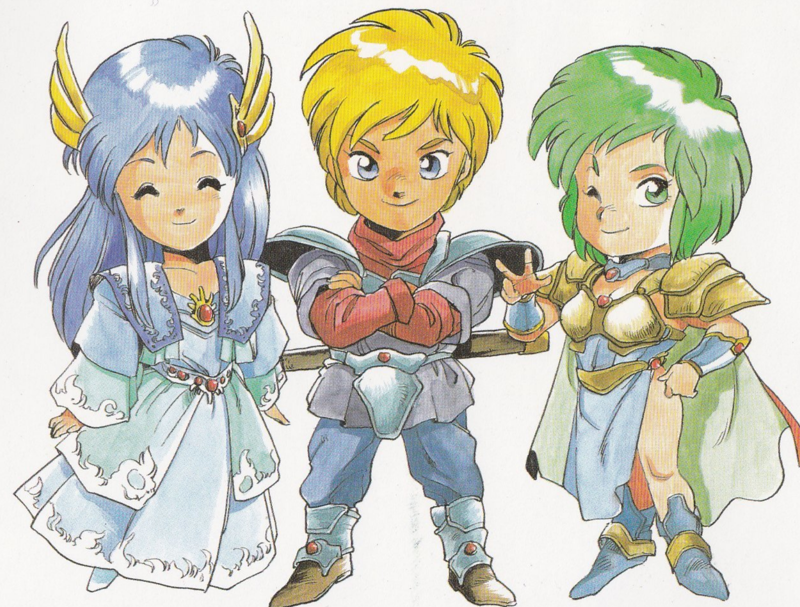
By Falcom

Dragon Slayer®

The Legend Of Heroes

操作マニュアル

目次



バックストーリー

はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。

とにかく言えることは、「イセルハーサ」と呼ばれる、豊かな自然に

恵まれた世界があり、そこに自然の恩恵を受けながら生活する

人々が住んでいるということだけだった。

大小いくつもの島々、島大陸、

そしてそれらをとりまく青く美しい海によって形成される世界には

ファーレーン、ウォンリーク、ラヌーラ、ソルディス、モレストンの

５つの国があった。

イセルハーサのほぼ中央に位置するロンウォール島と、

それよりはるかに小さいサースアイ島から成る

ファーレーン王国は、

国土が狭いこともあって、これといった特産物のない貧しい国だった。

しかし、そこに住む人々は少々の貧しい生活をものともせず、

心優しきアスエル王の統治のもと、平和な日々を過ごしていた。

ところがある晩、予告なしの異変が首都ルディアを襲った。

モンスターたちが大挙して城に攻め込んできたのだ。

突然の夜襲の上、何故か城門のかんぬきが外されていたため、

モンスターたちはたやすく城内に侵入、兵士たちと戦闘になる。

今までモンスターなど見たこともない兵士たちは、

驚きとまどい、しばらく混戦状態が続く。

しかし、夜が明けるころにはモンスターの勢力が衰えはじめ、

ついには追い払われてしまう。

重大な危機を脱し、人々は歓喜するが、それはすぐにおさまってしまう。

国王アスエルがモンスターに殺害されたと知らされたからである。

この時、世継ぎのセリオス王子は、わずか６歳。

ただ一人アスエル王の最後をみとったという側近のアクダムは

王から摂政に任ぜられたと言い、セリオス王子が16歳の誕生日に

王位継承するまでファーレーンの政務を行うと宣言する。

そして王子は、王位継承の 時まで、サースアイ島のエルアスタの町で

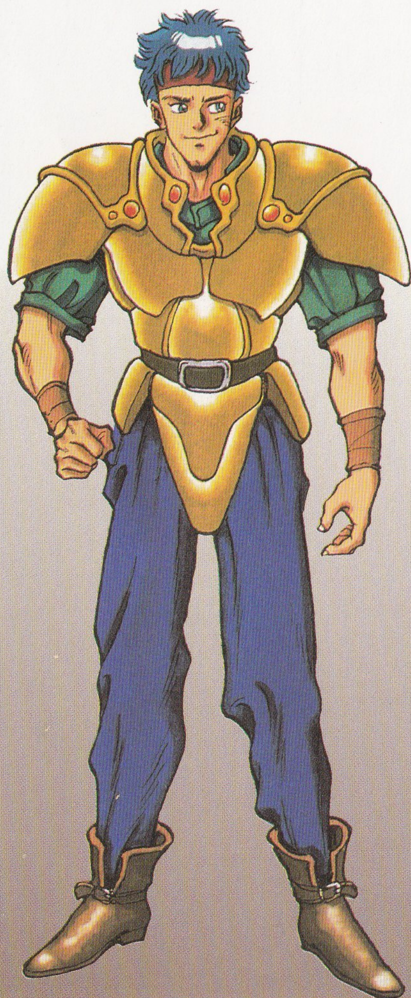
養育されることになった。

それから約10年の歳月が流れた。

登場人物

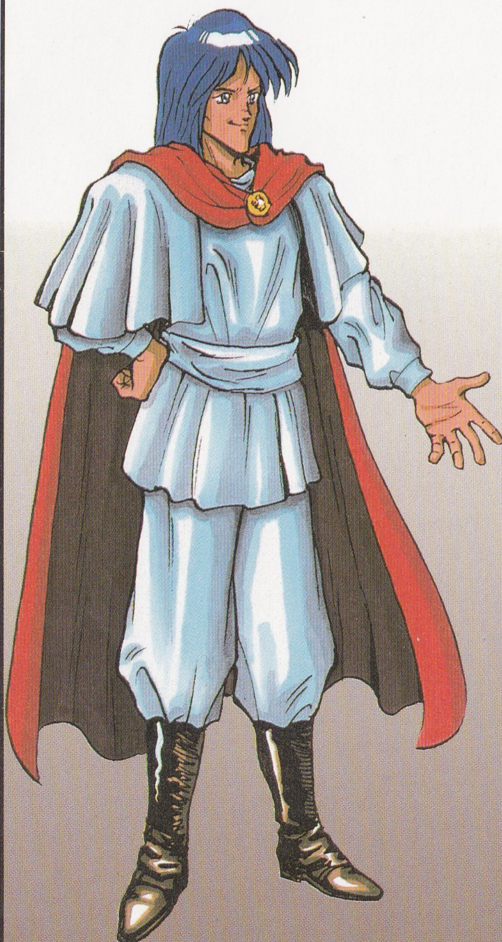
ゲイル

26歳　男
アクダムに逆らい、ベルガの鉱山で強制労働をさせられている男。どこの出身で何者なのか、その正体は不明。



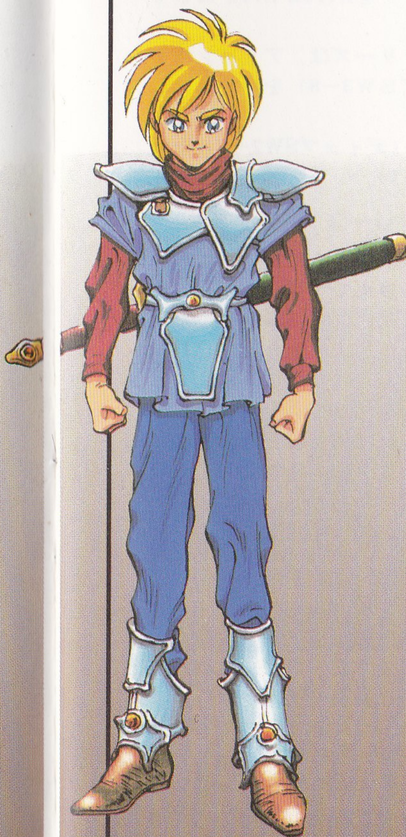
ロー

22歳　男
ファーレーン王国のクルスの村に住む青年。毎日遊びまわっているいいかげんな男だが、強力な呪文を使うことができる。



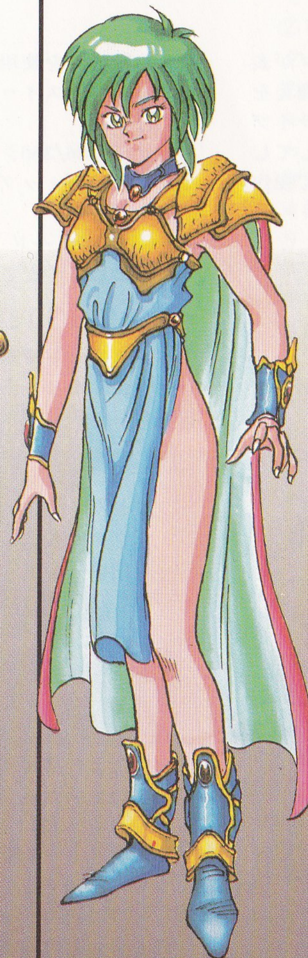
セリオス

15歳　男
ファーレーン王国の王子。6歳のときモンスターの来襲によって父王アスエルを失い、16歳の誕生日に王位を継承するまでエルアスタの町で養育されることになる。あと2カ月で16歳の誕生日を迎える。



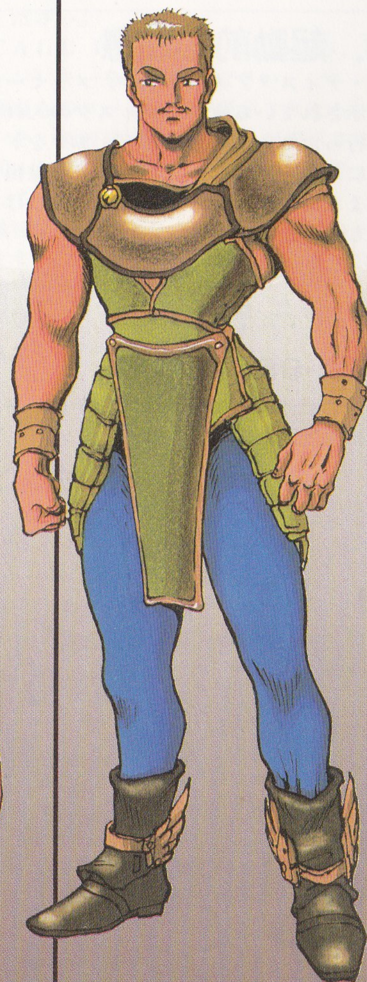
ソニア

20歳　女
レジスタンスのリーダーを務める、アロンの孫娘。勝ち気でシンの強い女性。



リュナン

30歳　男
旅の修道士で、ファーレーン王国を訪れたとき摂政アクダムの政治に反抗するレジスタンスの仲間に加わる。後にセリオスと行動をともにするようになる。



ゲームを始める前に

1. ディスクの枚数

＊PC-8801シリーズ
プログラムディスク、イベントディスク、シナリオ１ディスク、シナリオ２ディスク、シナリオ３ディスクの５枚組です。

＊PC-9801シリーズ
プログラムディスク、イベントディスク、シナリオディスクの３枚組です。

＊MSX2版
プログラムディスク、シナリオ１ディスク、シナリオ２ディスク、シナリオ３ディスク、ユーザーディスクの５枚組です。

2. 起動前の注意

1・ディスクアクセス中や、メッセージが表示されている途中でディスクの入れ換えを行ったり、指示と違うディスクをドライブに入れたりすると、ディスクを破損してしまう場合があります。十分気をつけて操作してください。

2・このゲームはジョイスティックに対応しています。操作方法は19Pをご覧ください。

＊PC-9801シリーズ
1・PC-9801-26(K)以外のサウンドボードには対応しておりません。

2・FM音源を使用するときは、ボード上のジャンパースイッチをINT5かINT6 にしてください。

3・PC-286/386シリーズは、アドバンスドモード（ディップSW3−8）をOFFにしてください。

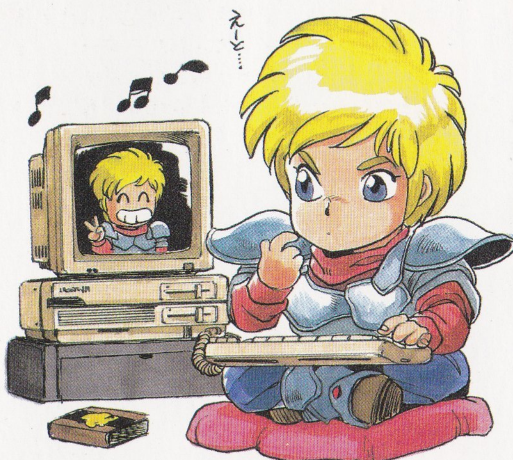
4・GDC5Mモード（ディップSW2−8）をOFFにしてください。

＊PC-8801シリーズ
1・V２モードで起動してください（このソフトはV２モード専用です)。

2・CD−ROMが接続されて、CDを使用せず、FM音源を使用する場合は、CD−ROMの電源をOFFにするか、CD−ROMドライブを取り外してください。

3・マウスが接続されている場合は、マウスの左ボタンを押しながら本体の電源を入れてください。

＊MSX2版
1・FM−PACを使えば、FM音源によるBGMでプレイできます。FM−PACを使う場合、BGMと効果音のバランスが、機種により多少異なりますので、お持ちの機種にあった音量にあわせてください。また、SRAMにセーブできますので、セーブ／ロードの時にディスクの入れ換えをしなくても済みます。FM−PACを使ってセーブ／ロードをする時は、コマンドの「SRAM」を選んでください。



（FM−PACは、８ヶ所の部屋全部にセーブができます。他のゲームとの併用も可能ですが、他のゲームのデータが入っている番号にセーブすると、そのゲームのデータは消えてしまいますのでご注意ください。）

2・新しいディスクをユーザーディスクとして使う場合は、フォーマットする必要があります。以下の手順に従ってフォーマットしてください。

①電源を入れ、BASICが立ち上がったら、新しいディスクをドライブにセットしてください。

②CALL FORMATと打ち込み、〔リターン〕キーを押してください。

③画面Aのメッセージが表示されたら〔2〕キーを、画面Bのメッセージが表示されたら〔4〕キーを選び、〔リターン〕キーを押してください。

※機種によってメッセージが違う場合があります。フォーマットの種類は、２DD−両面倍密度を選んでください。

④FORMAT COMPLETEと表示されたら終りです。

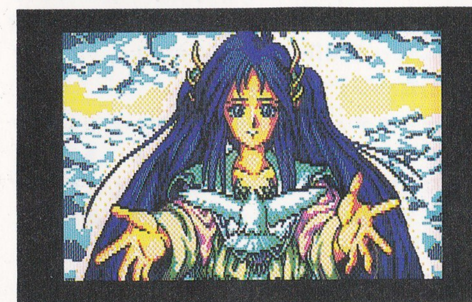
A

```
1−Single Side, 9 Sectors
2−Double Side, 9 Sectors
?
```

B

```
1−1 Side
2−2 Sides
3−1 Side, Double track
4−2 Side, Double track
?
```

3. デモ画面を見る

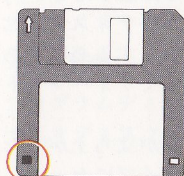


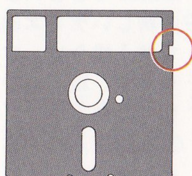
＊PC-8801シリーズ
イベントディスクをドライブ１に入れてスタートすると、オープニングデモが始まります。〔HELP〕キーを押しながらイベントディスクを起動すると、ユーティリティメニューになります。

＊PC-9801シリーズ
イベントディスクをドライブ１に、シナリオディスクをドライブ２に入れてスタートすると、オープニングデモが始まります。〔SHIFT〕キーを押しながら起動すると、ユーティリティメニューになります。

＊MSX2版
プログラムディスクをドライブにセットして、〔DEL〕キーを押しながら電源を入れてください。オープニングデモが始まります。デモの途中で〔リターン〕キー（ジョイパッドの１ボタン）を押すと、ゲームのロードメニューに、〔ESC〕キー（ジョイパッドの２ボタン）を押すと、ユーティリティメニューになります。

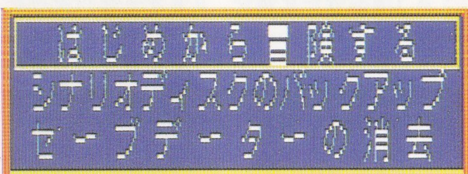
4. シナリオディスクのバックアップ


3.5インチの場合


5インチの場合

このゲームは、シナリオディスク（FM－TOWNS版ではプログラムディスク、MSX2版ではユーザーディスクもしくはFM－PAC）に直接セーブを行います。プレイにはバックアップしたディスクをご利用なさることをお勧めします。
バックアップの方法は次項をご覧ください。
バックアップをせずにオリジナルのディスクをご利用になる場合は、ライトプロテクトシールをはがしてお使いください。
3.5インチディスクのかたは、プロテクトノッチを閉じ、データをセーブできる状態にしておいてください。

5. ユーティリティメニューについて



＊PC-8801シリーズ

〔HELP〕キーを押しながらイベントディスクを起動すると、ユーティリティメニューになります。ユーティリティでは、以下の項目を行うことができます。

1 はじめから冒険する

オープニングデモを見ずにゲームをはじめたい時に使います。

2 シナリオディスクのバックアップ

セーブ用シナリオディスクを作成します。市販のフロッピーディスク(5″2D)をご用意ください。メニューの中からどのシナリオディスクをバックアップするかを選び、画面の指示に従って操作を続けてください。

3 セーブデータの消去

シナリオディスクに記録されているセーブデータをすべて消去したいときに使います。
また【DISK ERROR-5】が発生した際、ディスクに傷がついていなければ再び使えるようになることもあります。
なお、一度消去してしまったセーブデータはもとに戻せませんので、ご注意を。

＊PC-9801シリーズ

イベントディスクをドライブ1に、シナリオディスクをドライブ2にいれて〔SHIFT〕キーを押しながら起動すると、ユーティリティメニューになります。ユーティリティでは、以下の項目を行うことができます。

はじめから冒険する
冒険の続きをする
シナリオディスクのバックアップ
セーブデーターの消去
オプションボードの使用制限設定
ゲーム進行に関する設定の変更

1 はじめから冒険する

オープニングデモを見ずにゲームをはじめたい時に使います。

2 冒険の続きをする

ユーティリティーを終了し、冒険の続きをします。

3 シナリオディスクのバックアップ

セーブ用シナリオディスクを作成します。製品と同一メディアの市販のフロッピーディスクをご用意ください。

4 セーブデータの消去

シナリオディスクに記録されているセーブデータをすべて消去したいときに使います。
また【DISK ERROR-4】が発生した際、ディスクに傷がついていなければ再び使えるようになることもあります。
なお、一度消去してしまったセーブデータはもとに戻せませんので、ご注意を。

5 オプション ボード の使用制限設定

オプションボード類を使用するかどうかを設定します。設定内容はシナリオディスクに書き込まれます。

使用するメモリーの上限、16色ボード、GV－RAM裏バンク、I・Oバンク方式増設RAMは、キャッシュディスクに使用するメモリーを指定します。FM音源ボードは、BGMをFM音源ボードでならすか、BEEP音でならすかを指定します。

●使用するメモリーの上限

自動判別の時は、メモリースイッチで指定された以下のメインメモリーすべてを、キャッシュディスクとして使用します。256K、384K、512Kに指定すると、指定されたメモリー以下で搭載されているメインメモリーを使用します。

●16色ボード

自動判別の時は16色ボードが搭載されている時にキャッシュディスクとして使用します。「使わない」の時は、たとえ16色ボードが搭載されていても使用しません。

使用するメモリー上限　自動判別
16色ボード　自動判別
GV−RAM裏バンク　使わない
I・Oバンク方式 増設 RAM　自動判別
FM音源ボード　自動判別
セーブ後設定を終る

◎GV−RAM裏バンク

自動判別の時は、グラフィックVRAMの2ページ目がある機種の場合、キャッシュディスクとして使用します。「使わない」の時は、搭載されていても使用しません。

◎I・Oバンク方式増設RAM

自動判別の時は、I・Oバンク方式増設RAM（ポートのOECH）を必要なだけ使用します。但しSRAMボードの場合には使用しません。「使わない」の時は、搭載されていても使用しません。
バッテリーバックアップのI・Oバンク方式増設RAMをお使いの方は、メモリーの内容を保護する為、必ず「使わない」に設定して下さい。又、使用するメモリーの上限を512Kに設定しておけば、バンク切り換え領域へのアクセスがなくなり、バックアップメモリーは完全に保護されます。

◎FM音源ボード

自動判別の時は、FM音源ボード（PC-9801-26/K）が搭載されている時にBGMがFM音源になります。「使わない」の時は、搭載されていてもBEEP音によるBGMになります。

◎セーブ後設定を終る

設定した内容をシナリオディスクに書込み、ユーティリティーメニューに戻ります。

6　ゲーム進行に関する設定

ゲーム中に変更することのできないシステム設定を行います。設定内容はシナリオディスクに書き込まれます。

◎ゲーム進行

モンスターを倒した時にもらえるEXP及びGoldの設定を変更します。経験値稼ぎが好き‼という方は変更してください。

サクサク……初期設定値を使用します。
普通…………初期設定値の75%
ツライ………初期設定値の50%
ジゴク………初期設定値の25%



ゲーム進行　普通
ファンクション表示 する
セーブ後設定を終る

◎ファンクション表示

ファンクションキーで行えるコマンドを、ゲーム画面中に表示するかどうかを設定します。ファンクションキーについて詳しくは36Pをご覧ください。

◎セーブ後設定を終る

設定した内容をシナリオディスクに書き込み、ユーティリティメニューに戻ります。
＊設定を途中で変更したい場合は、ユーティリティメニューにして、再び設定をやり直してください。
＊FM−TOWNS版でも、ゲーム進行とファンクション表示の設定を行うことができます。設定内容はプログラムディスクに書き込まれます。

＊MSX2版

オープニング終了後、もしくはオープニングの途中で〔ESC〕キー（ジョイパッドの2ボタン）を押すとユーティリティメニューになります。

はじめからぼうけんをする
ぼうけんのつづきをする
ユーザーディスクのコピー

1　はじめからぼうけんをする

最初からゲームを始めたい時に使います。

2　ぼうけんのつづきをする

セーブしてある場所からゲームを始める時に使います。オープニングの時〔リターン〕キー（ジョイパッドの1ボタン）を押すと、このメニューを選んだ場合と同じになります。

3　ユーザーディスクのコピー

セーブしたデータを別のディスクにコピーします。フォーマット済の新しいディスク(3.5″2DD）をご用意ください。

ゲームのスタートと終了

1. はじめから冒険する

＊PC-8801シリーズ

オープニングデモが終了した後、ドライブ1にプログラムディスクを、ドライブ2にシナリオ1ディスクをセットしてから〔リターン〕キーを押してください。まもなくゲームがスタートします。

オープニングデモを見ずに、すぐにゲームを始めたいかたは、イベントディスクをドライブ1にセットして〔HELP〕キーを押しながらスタートすると、ユーティリティメニューになります。その中の「はじめから冒険する」を選ぶと、すぐにゲームを始めることができます。

＊PC-9801シリーズ

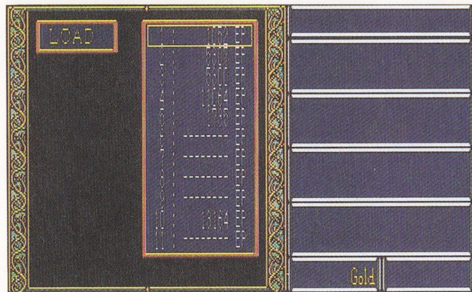
オープニングデモが終了した後、ドライブ1にプログラムディスクを、ドライブ2にシナリオディスクをセットしてから〔リターン〕キーを押してください。まもなくゲームがスタートします。

オープニングデモを見ずに、すぐにゲームを始めたいかたは、イベントディスクをドライブ1に、シナリオディスクをドライブ2にセットして〔SHIFT〕キーを押しながらスタートすると、ユーティリティメニューになります。その中の「はじめから冒険する」を選ぶと、すぐにゲームを始めることができます。

＊MSX2版

オープニングデモが終了した後、ユーティリティメニューが出ますので、「はじめから冒険する」を選び、シナリオ1ディスクをドライブにセットして〔リターン〕キーを押してください。まもなくゲームがスタートします。オープニングを見ずにゲームを始めたい場合は、スタートして、オープニングの途中で〔ESC〕キー（ジョイパッドの2ボタン）を押すと、すぐにユーティリティメニューになります。

2. ゲームの続きをする



セーブした冒険の続きを楽しみたいかたは、パソコンの電源を入れてから、ドライブ1にプログラムディスクを、ドライブ2にシナリオディスク（PC-8801シリーズは、セーブデータが記録されているシナリオディスク）をセットしてください。

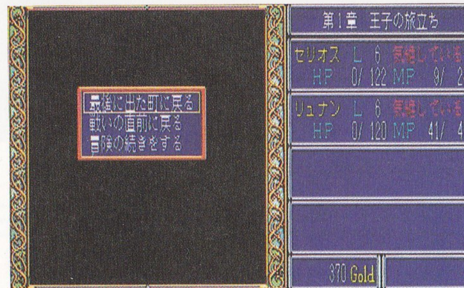
左のようなウィンドウが表示されますので、〔2〕〔8〕キー（PC-9801シリーズは〔2〕〔8〕〔4〕〔6〕キー）で続きを楽しみたいデータに合わせ、リターンキーでスタートしてください。

ＭＳＸ２版は、オープニングの途中で〔リターン〕キー（ジョイパッドの1ボタン）を押すか、ユーティリティメニューの「ぼうけんのつづきをする」を選ぶと、ロードメニューになります。後は画面の指示に従ってください。（フロッピーディスクにセーブしてある場合は「ディスク」を、ＦＭ－ＰＡＣにセーブしてある場合は「ＳＲＡＭ」を選んで、〔リターン〕キーを押してください。）

＊PC-8801／ＭＳＸ２版では、セリオスの経験値。PC-9801シリーズでは、セリオスのレベルとセーブした場所が表示されます（場所は、白で表示されているものは、城や町の中。水色で表示されているものは、フィールド上です）。

注　PC-9801シリーズで、起動時にシナリオディスクがドライブ2にセットされてない場合、オプションボードの使用制限及びゲーム進行は読み込まれず、すべて初期値となります。

3. ゲームオーバー



モンスターとの戦闘に敗れパーティが全滅すると、左のようなウィンドウが表示されます。

【最後に出た町に戻る】
最後に歩いて出た町に戻ります。ＨＰは全員１、アイテム、Gold、経験値はそのままです。

【戦いの直前に戻る】
戦闘に入る直前に戻り、戦闘をやり直すことができます。

【冒険の続きをする】
セーブしてあるところから再開します。
もしこのときに一番下のデータ／ＭＳＸ２版では「ＲＡＭ」（自動的にＲＡＭにセーブされた最新のデータ）を選ぶと、〔戦いの直前に戻る〕を選んだ場合と同じになります。

4. 間違えてシナリオディスクを入れてしまったときは

PC-8801シリーズでまちがえてシナリオディスクを入れてしまった場合は、正しいシナリオディスクをセットした後、〔ESC〕キーを押してください。またシナリオディスクではなく他のディスクを入れてしまった場合は、エラーメッセージが表示されます。同様に正しいシナリオディスクをセットして、〔ESC〕キーか〔SHIFT〕キーを押してください。

画面表示の説明

1. メイン画面



＊機種によって画面が違う場合があります。

1……各章のタイトル
2……キャラクターの名前
3……現在のレベル
4……経験値
5……現在のHP／最大HP
6……現在のMP／最大MP
7……所持金
8……現在いる場所の名前（PC-8801シリーズ／MSX2版のフィールドでは表示されません。）

2. 状態の説明

メイン画面、キャラクターウィンドウの中に、各キャラクターの状態が表示されます。

守……守備に徹した状態。戦闘中に「守る」を選ぶとこの状態になります。

跳……敵の呪文を跳ね返す状態。リパークの呪文を使うとこの状態になります。

毒……毒を受けている状態。このまま数ターンが過ぎると気絶します。

眠……相手の魔法で眠らされている状態。ダメージを受けやすくなります。

乱……正気を失い、混乱している状態。敵味方の区別なく攻撃・回復します。

黙……言葉を封じられてしまった状態。呪文を唱えることができません。

気絶……HPが0になってしまった状態。戦闘に参加することはできません。

操作方法

1. キーボードを使う場合

ゲームの進行に必要なキーは、以下のとおりです。
なお、キャラクターの移動は〔2〕・〔4〕・〔6〕・〔8〕が基本ですが、同時に2つのキーを押すことによって斜めに移動することもできます。たとえば〔8〕と〔6〕のキーを同時に押した場合、キャラクターは右斜め上に移動します。

ESC or SHIFT or NFER（PC9801のみ）……コマンド選択画面を表示します。また、コマンドをキャンセルするときにも使います。

2……キャラクターを下へ移動させます。また、コマンド選択時にカーソルを下に動かします。

4……キャラクターを左に移動させます。また、CD－ROMで選曲する際にも使用します。

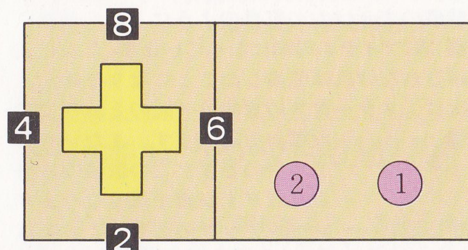
6……キャラクターを右に移動させます。また、CD－ROMで選曲する際にも使用します。

8……キャラクターを上へ移動させます。また、コマンド選択時にカーソルを上に動かします。

リターン or スペース or XFER（PC9801のみ）……選択したコマンドを実行します。また、〔スペース〕キーを押しながら移動すると、人とぶつかっても会話が始まりません。

2. ジョイスティックを使う場合

このゲームは、ジョイスティックやジョイパッドにも対応しています。キーボードより軽快に操作できますので、可能ならこれらのご利用をお勧めいたします。
各レバーやボタンの割り当ては、下記のとおりです。
※PC-9801シリーズでは純正FM音源ボードPC-9801-26（K）の〔JOYSTICK 1〕を使用して下さい。その他のジョイスティックには対応していません。



十字……キーボードの〔2〕・〔4〕・〔6〕・〔8〕キーと同じ役割をします。

①……キーボードの〔リターン〕キーや〔スペース〕キー〔XFER〕キー と同じ役割をします。

②……キーボードの〔ESC〕キーや〔SHIFT〕〔NFER〕キー と同じ役割をします。

1. コマンドモードへの入りかた

アイテムや呪文を使ったり、またゲームのロード・セーブを行うには、通常のゲームモードを抜けてコマンドモードに入らなければなりません。
ゲーム中に〔ESC〕キーか〔SHIFT〕キーを押してください。コマンド選択画面が表示され、コマンドモードに切り替わります。

2. コマンド選択画面



コマンド選択画面が表示されたら、〔2〕・〔8〕キーを使って実行したいコマンドを選んでください。〔リターン〕キーで決定します。

呪文……呪文を唱えます。使える呪文は白、MPが足りない呪文は黄、戦闘中しか使えない呪文は赤で表示されます。
使う……アイテムを使います。そのとき使えるものは白で表示されます。
装備……武器や防具を装備します。
捨てる…いらないアイテムや武器・防具を捨てることができます。
強さ……装備や攻撃力などを表示します。
その他…次ページで詳しく説明します。
リーダー…画面上のキャラクターを変えたいときに使います。

もう一度〔ESC〕キーか〔SHIFT〕キーを押すと、ゲームモードへ戻ります。

3. ステータスの表示



コマンド選択画面から「強さ」を選ぶと、キャラクターの装備や攻撃力・防御力などを見ることができます。
装備の表示は左の写真のように上から武器、鎧、盾、アイテムの順になっています。ここに表示されなければ装備したことになりません。
次に、ステータスの意味は下記のとおりです。

強さ…………攻撃力を高めます。またレベルアップのとき、この数値の2倍ぶんHP上限値が高くなります。
かしこさ……レベルアップのとき、この数値ぶんだけMP上限値が高くなります。
すばやさ……攻撃回数が増えます。
運の良さ……攻撃の回避率、および会心の一撃を与える確率が高くなります。
攻撃力………強さ＋武器の攻撃力です。
防御力………鎧の防御力＋盾の防御力です。

4. その他のコマンド



コマンド選択画面から「その他」を選ぶと、以下の事を行うことができます。

SAVE

ゲームの進行を記録します。PC−8801シリーズでは各シナリオディスクに10ヶ所ずつ、PC−9801シリーズでは一枚のシナリオディスクに60ヶ所、MSX２版では一枚のユーザーディスクに10ヶ所、FM−PACには８ヶ所でセーブできます。
なおこのゲームでは、プログラムが必要に応じて、自動的にRAMに最新のデータをセーブします。PC−8801／MSX２版では11番、PC−9801では一番下にセーブされています。

LOAD

セーブしてある所からゲームを再開します。RAMロード（自動的にRAMにセーブされた最新のデータから始める）する時は、ロードメニューの一番下のデータ（MSX2版ではコマンドの「RAM」）を選んでください。RAMロードは、間違えてアイテムを捨てたり買ったりしたときに行うと便利です。

システム

各種の設定を行います。

オート移動………ONにすると、障害物を自動的に避けて移動します。
能力値の設定……レベルアップの時のボーナスポイントの配分をどうするか決めます。「オート」だと自動的に、「マニュアル（セット）」だと自分の好みで配分することができます。
EP表示…………「EP」は現在の経験値。「あと」はレベルアップに必要な経験値が表示されます。
BGM……………OFFにするとBGMが流れなくなります。(MSX2にはこのコマンドはありません。)
トータルゲームタイム(MSX2のみ) ……いままでゲームをプレイした時間が表示されます。
移動速度…………キャラクターの移動の速さを変えます。好みに応じてお楽しみください。
メッセージ速度 ……メッセージのスピードを変えることができます。好みに応じてお楽しみください。

戦闘設定

詳しくは24Pをご覧ください。

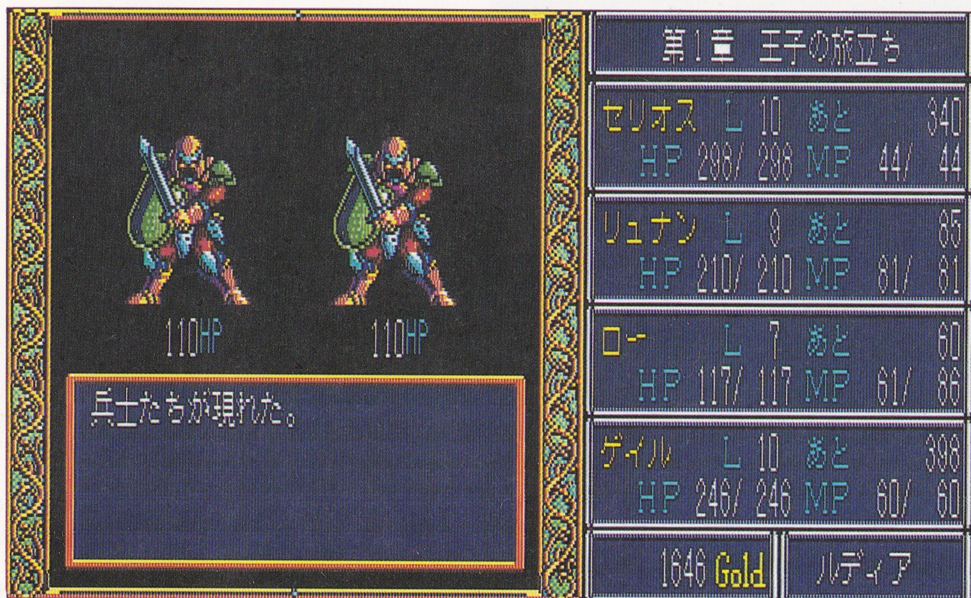
5. キャラクターの成長

モンスターと戦って勝利すると、各キャラクターは経験値を得ます。（気絶している時は経験値を得ることができません）。ある一定以上経験値がたまると、キャラクターはレベルアップし成長します。レベルアップすると、HPが「強さ」の２倍、MPは「かしこさ」のぶんだけたかくなります。
また各ステータスにボーナスポイントが与えられます。能力値の設定で「マニュアル」にしておけば、好みに応じて配分することができますので、攻撃力の高いキャラや、運がいいキャラクターをつくることもできます。

戦闘モードについて

1．戦闘画面

地上やダンジョンの中などでモンスターと遭遇すると、ディスプレイは戦闘画面に切り替わります。
戦闘画面には遭遇したモンスターの姿・数・ヒットポイントなどが表示されます。



2．各戦闘コマンドの説明

戦闘シーンで使えるコマンドは、以下のとおりです。

戦う……手にしている武器で攻撃します。攻撃力に応じたダメージを敵に与えます。

呪文……呪文を使い、攻撃や回復をします。唱えられる呪文は白で、MPが足りずに唱えられない呪文は黄色で表示されます。

守る……守備体勢をとり、敵の攻撃を受けにくくなります。HPが少なくなったときに選択するとよいでしょう。

使う……攻撃・回復用のアイテムを使います。使えるものは白で表示されます。

武器……他の武器に持ち換えた後、「戦う」になります。

オート…戦闘設定モードになります。詳しくは24ページ、「オートバトル」の項をご覧ください。

強さ……ステータスを表示します。キャラクターの攻撃力・守備力などを参照したいときに使います。

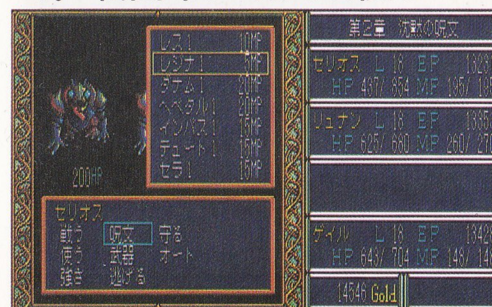
逃げる…戦闘を放棄して逃げ出します。ただしマップ上にはモンスターがまだ残っていますから、メイン画面に切り替わった後急いでその場を離れないと、再び戦闘シーンに戻ってしまいます。

3．戦闘開始



戦闘が始まると、自分たちのパーティおよび敵モンスターのパーティの中で「すばやさ」の高い順に攻撃が開始されます。つまり「すばやさ」の低いキャラクターは、攻撃ターンが来る前に倒されてしまうこともあるわけです。
自分の攻撃ターンになったら、戦闘画面下に表示されたコマンドの中から行動したいものを選び、〔リターン〕キーもしくは〔スペース〕キーで実行します。
攻撃が成功すると、どのモンスターにどれぐらいのダメージを与えたかが表示されますから、その数値を覚えておくとよいでしょう。次の攻撃の際に役立ちます。

4．戦闘中に呪文を使う



戦闘中に呪文を使いたい場合は、まず自分の攻撃ターンになるのを待ち、その後コマンドの中から「呪文」を選択します。すると覚えている呪文の表示されたウィンドウが開きますから、その中から唱えたい呪文を選んで実行してください。このとき、唱えられる呪文は白字で、MPが足りないために唱えられない呪文は黄色の字で表示されます。
ただし、敵の「サイレス」や「シレント」を受けてしまった場合は呪文を唱えることができません。呪文を封じられている間はステータスの欄に「黙」と表示されますから、すぐにわかるでしょう。

5．戦闘中にアイテムを使う



呪文のときと同じように、まず自分のターンになるまで待ちます。その後コマンドの中から「使う」を選択してください。パーティが持っているアイテムの一覧が表示されますから、その中から使いたいものを選び〔リターン〕キーもしくは〔スペース〕キーで利用します。使えるアイテムは白字で表示されます。

戦闘モードについて

6. 戦闘終了

戦いに勝利しました。
EP 7ポイント 獲得。
21 Gold 手に入れました。

戦闘の終了には3種類あります。
まず、敵モンスターを全滅させた場合。主人公たちのパーティは、経験値とGoldを得ることができます。またごくまれに、何かのアイテムを手に入れる場合もあります。
次に、主人公たちのパーティが全滅してしまった場合。ゲームオーバーです。詳しくは17ページを参照してください。
もうひとつ、戦闘中に「逃げる」を選んで戦闘を放棄した場合。主人公たちのパーティは何も失いませんが、そのかわり何かを得ることもありません。

7. オートバトル



『ドラゴンスレイヤー』には、戦闘をコンピューターに任せてしまう「オートバトル」機能がついています。コマンド入力をしなくても自動的に攻撃・回復をしますので、戦闘時間を短縮したいときなどに便利です。設定の方法は下記のとおりです。

1 移動中

1.〔ESC〕キーでコマンド選択画面を出し、「その他」を選び〔リターン〕キーを押す。
2.「戦闘設定」を選び、誰を設定するのか〔2〕〔8〕キーでカーソルを移動し、リターンキーで決定します。

2 戦闘中

設定したいキャラクターの順番がきたときに「オート」を選択するか、〔ESC〕キーを押し「戦闘設定」コマンドを出す。
以下のように戦闘を設定できます。

オートバトル　ON
オート回復　OFF
戦いの呪文　使う
回復の呪文　使う
回復アイテム　使う
全員の設定を　同じに

◯攻撃も回復もオート

オートバトルをONにして、戦いの呪文／回復の呪文／回復アイテムを使うかどうかを設定します。「使う」と設定すれば、状況に最も適した呪文やアイテムで、自動的に攻撃・回復をします。

オートバトル　OFF
オート回復　ON
戦いの呪文　使う
回復の呪文　使う
回復アイテム　使う
全員の設定を　同じに

◯攻撃はマニュアルで、回復のみオート

オートバトルをOFFにして、オート回復をONにしてください。そして回復の呪文／回復アイテムを使うかどうかを設定します。マニュアルで攻撃しながら、HPが少なくなると、状況に応じて自動的にHPを回復します。

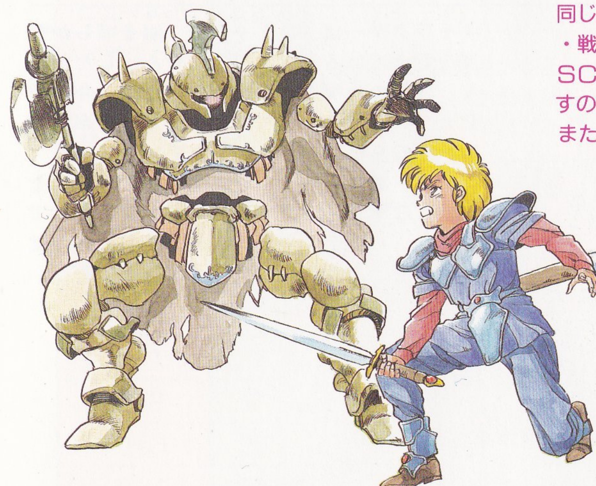
◯攻撃も回復もマニュアル

オートバトルもオート回復もOFFにしてください。攻撃も回復もすべてプレイヤーの判断で行えます。

オートバトル　OFF
オート回復　OFF
戦いの呪文　使う
回復の呪文　使う
回復アイテム　使う
全員の設定を　別々に

＊設定する必要のないものは、青色で表示されます。たとえばオートバトルをOFFにして、オート回復をONにした場合、攻撃はマニュアルになりますので、戦いの呪文は設定の必要がなくなり、青色で表示されます。

注
・キャラクターは、一人一人違った設定ができますが、一人の設定を済ませた後に、全員の設定を「同じに」と指示すれば、他のキャラクターも皆同じ設定になります。
・戦闘中にオートバトルを解除したいときは、〔ESC〕キーで、戦闘設定のコマンドが画面にでますので、オートバトルをOFFにしてください。また、このときに「逃げる」こともできます。



1．呪文のおぼえかた

キャラクターの中には、最初からいくつかの呪文を唱えられるものもいます。しかし、それ意外の呪文を使えるようになるためには、誰かから教えてもらわなければなりません。
町や村で出会う人たちの中に、ときどき強力な呪文を知っている人がいます。彼らから習うとよいでしょう。

2．呪文の使いかた

ゲーム中に〔ESC〕キーか〔SHIFT〕キーを押すと、コマンド選択画面が表示されます。その中から「呪文」を選んでください。唱えられる呪文は白文字で、MPが足りなくて唱えられない呪文は黄色の文字で表示されます。
戦闘中の場合も同様に、コマンド選択画面の中から「呪文」の項を選んでください。

3．マジックポイントについて

呪文を唱えると、その代償としてキャラクターの持つMPが消費されます。消費されたMPは、一晩眠るか「ビスの実」などのアイテムを使うことによって回復します。
なおMPの上限値は、キャラクターのレベルアップの際「かしこさ」のぶんだけ毎回高くなっていきます。

4．注意点

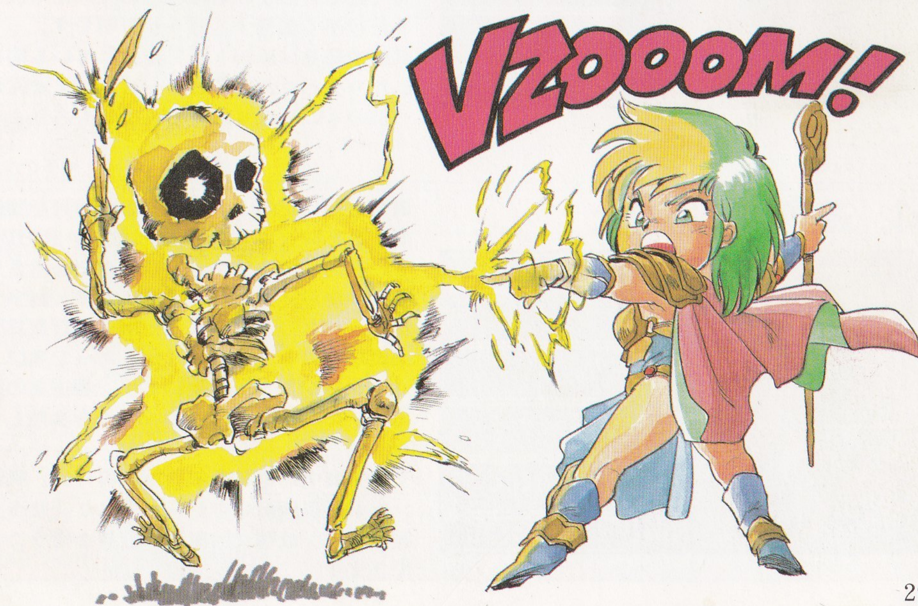
キャラクターは、ひとり最大7個までしか呪文を覚えていることができません。したがって、8個めの呪文を覚えるためには、今まで覚えていた呪文のうちどれかひとつを忘れなければならないことになります。
よって、誰が何の呪文を覚えるかが、呪文を使いこなすうえでの重要なポイントとなるでしょう。パーティ全体でバランスのとれた覚えかたを、あなたなりに考えてみてください。

5．呪文の一覧

呪文名	効果量	効果
フラム1	20	火の玉を放ち、敵にダメージを与える。 （ただし、炎を力の源としているようなモンスターに使うと逆にHPを回復させてしまうことになる）
フラム2	50	
フラム3	100	
フラム4	200	
フラム5	500	
イグナ1	20	稲妻を敵に直撃させ、ダメージを与える。 （ただし、電気エネルギーを力の源としているようなモンスターに使うと逆にHPを回復させてしまうことになる）
イグナ2	50	
イグナ3	100	
イグナ4	200	
イグナ5	500	
ヒュール1	20	氷の矢をつくりだし、敵に放ち、ダメージを与える。 （ただし、寒冷地を好むモンスターに使うと逆にHPを回復させてしまうことになる）
ヒュール2	50	
ヒュール3	100	
ヒュール4	200	
ヒュール5	500	
オビス1	1/3	敵を瞬時に気絶させる事ができる。 （この呪文は生命を宿していないもの実体のないものに対しては効果がない場合がある）
オビス2	1/2	
オビス3	2/3	
サクタス1	20	敵のHPを吸い取り、自分のものにする。 （我々人間とはまったく異なるHPを有するモンスターがいるので注意を必要とする）
サクタス2	50	
サクタス3	100	
サクタス4	200	
サクト1	5	敵のMPを吸い取り、自分のものにする。 （MPをもともと持っていない敵に対して使っても意味がありません）
サクト2	12	
サクト3	25	
サクト4	50	

呪文名	効果量	効果
ダナム1	20	敵の防御力を下げる。（この呪文を唱えれば、それだけ敵に大きなダメージを与えられるようになります。防御力の高い敵などに有効な呪文です）
ダナム2	50	
ダナム3	100	
ダナム4	200	
ヘベタル1	5	敵の素早さを下げる。（敵の攻撃回数が減りますので、そのスキに攻撃してください）
ヘベタル2	12	
ヘベタル3	25	
シレント1	1/3	敵の口を封じ、呪文を使えなくしてしまう。（声が出なくなるのですから、叫び声をあげたり声を出して仲間を呼ぶこともできなくなります）
シレント2	1/2	
シレント3	2/3	
パペピア1	1/3	敵を混乱させて、敵味方の区別なく攻撃させる。ただし一度混乱してしまった者でも我に返ることがあります。
パペピア2	1/2	
パペピア3	2/3	
ホー1	1/3	敵を3ターンの間眠らせてしまう。（眠っているものに対する攻撃は当然、すべてが会心（痛恨）の一撃となります）
ホー2	1/2	
ホー3	2/3	
プアゾ1	6ターン	敵に毒を浴びせて、6ターン後に気絶させる。
プアゾ2	5ターン	敵に毒を浴びせて、5ターン後に気絶させる。
プアゾ3	4ターン	敵に毒を浴びせて、4ターン後に気絶させる。
サイレス1		その場にいる全員が呪文を唱えられなくなる。
インパス1	20	味方や自分の攻撃力を上げる。（敵に与えるダメージが大きくなります。HPが多い敵や、防御力が高い敵など、長期戦になりそうなときに有効な呪文です）
インパス2	50	
インパス3	100	
インパス4	200	
テュート1	20	味方や自分の防御力を上げる。（ダメージを受けにくくなります。攻撃力の高い敵と戦っているときや、HPがなくなりそうなときにご使用ください）
テュート2	50	
テュート3	100	
テュート4	200	

呪文名	効果量	効果
セラ1	10	味方や自分の素早さを上げる。（素早さが上がれば、それだけ攻撃回数が増えることになりますので、戦闘が有利になります）
セラ2	25	
セラ3	50	
リパーク1		自分に向かってかけられた呪文を相手に跳ね返す。
レス1	100	味方や自分の傷を癒し、HPを回復させる。（HPがなくなると、「気絶」の状態になり戦闘に参加できなくなるので、常にHPには気をつけながら戦ってください）
レス2	250	
レス3	500	
レス4	1000	
レス5	2500	
レジナ1		受けた毒を中和し、健康な状態に戻す。
リーフ1		味方が気絶した時に使う。気がついた時のHPは1。
ワプ1		最後に歩いて出た町等に一瞬のうちにワープできる。洞窟や塔の中でも使用できるので脱出用に使われる。
ワプ2		行ったことのある町等に一瞬のうちにワープできるが、洞窟や塔の中では使用できない。



アイテムの利用について

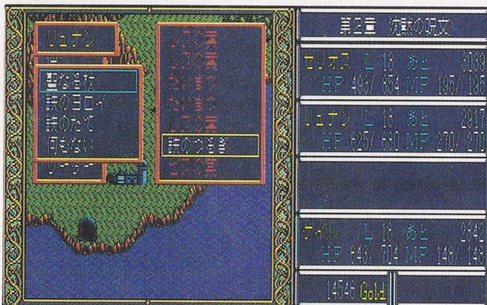
1. アイテムを手にいれるには

アイテムの入手方法はさまざまです。道具屋・武器屋などで購入する方法。誰かから譲り受けたり、またモンスターを倒すことによって手にはいる場合もあります。
なおアイテムは、パーティの人数に関係なく装備品を別にして最大28個までしか持てません。

2. アイテムの種類

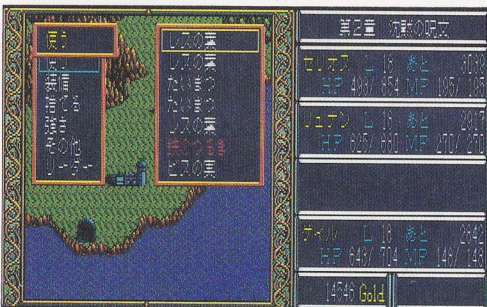
アイテムは大きく、武器・鎧・盾・道具の４種類に分けられます。武器や防具は装備している限り何度でも使えますが、薬草やたいまつなどは、一度使うと効果を得られる代わりに失われてしまいます。

3. 武器や防具の使いかた



手に入れた武器や防具は、装備しなければ役に立ちません。ゲーム中に〔ESC〕キーか〔SHIFT〕キーを押すと、コマンド選択画面が現われます。この中から「装備」を選んでください。装備したい武器や防具をアイテム一覧の中から〔2〕・〔8〕キーを使って選択し、〔リターン〕キーで決定します。おのおのの効果については次のページの一覧表を参照してください。よいものを手に入れたら、できるだけ早く装備するほうが賢明です。
武器や防具は原則として装備している間に壊れたり失われたりすることはありませんが、一部のものに限り破損することもあります。

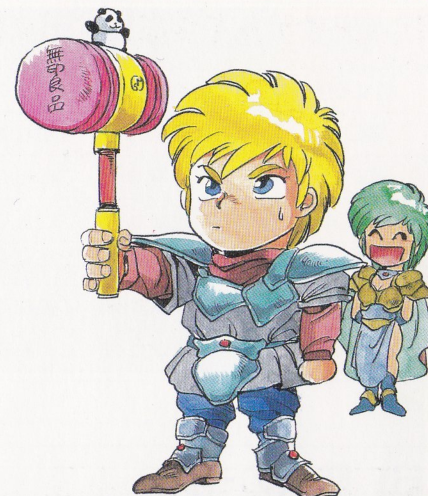
4. 道具の使いかた



道具を使いたいときは、武器や防具を装備するときと同じように〔ESC〕キーか〔SHIFT〕キーを押してコマンド選択画面を表示させ、その中から「使う」を選択します。白字で表示されたものがそのとき利用可能な道具です。必要なものを〔2〕・〔8〕キーで選び、〔リターン〕キーで使います。各道具の効果については、34ページの一覧表を参照してください。
また戦闘中に道具を使いたい場合は、戦闘コマンド選択画面の中から、やはり「使う」を選びます。攻撃、回復用の道具を使うことができます。

5. 武器の一覧

一般に攻撃力の高い武器ほど相手に与えるダメージは大きくなりますが、中には特定のモンスターに通用しない武器、逆に不利になってしまう武器などもあります。選択には十分注意してください。

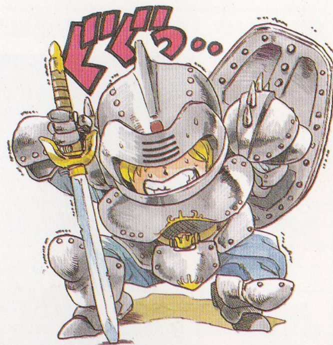


アイテム名	価格	効　果
ナイフ	100	攻撃力＋15
小型のつるぎ	200	攻撃力＋25
青銅のつるぎ	500	攻撃力＋50
鉄のやり	1000	攻撃力＋90
鉄のつるぎ	2000	攻撃力＋100
はがねのやり	4000	攻撃力＋180
はがねのつるぎ	6000	攻撃力＋200
銀のつるぎ	12000	攻撃力＋260
水晶のやり	20000	攻撃力＋300
水晶のつるぎ	25000	攻撃力＋320
プラチナのやり	35000	攻撃力＋360
王家のつるぎ		攻撃力＋400
プラチナの剣	50000	攻撃力＋400
セラミックの剣	80000	攻撃力＋430
聖なるつるぎ	100000	攻撃力＋460
ダイヤのつるぎ	150000	攻撃力＋500 ダイヤモンドは熱に弱いので要注意である。
戦士のつるぎ	300000	攻撃力＋600

アイテム名	価格	効　　果
聖なる杖	10000	攻撃力＋5　この杖で叩かれた者は1/3の確率で眠ってしまう。
銀の杖	10000	攻撃力＋5　この杖で叩かれたものは1/3の確率で気絶する。
炎の杖	10000	攻撃力＋5　この杖で攻撃すると炎が吹きだし約100のダメージを与える。
水晶の杖	20000	攻撃力＋5　この杖で叩かれたものはHPを100吸いとられる。
いかづちの杖	10000	攻撃力＋5　この杖で攻撃すると稲妻が走り約100のダメージを与える。
氷の杖	10000	攻撃力＋5　この杖で攻撃すると吹雪が起こり約100のダメージを与える。
ダイヤの杖	130000	攻撃力＋5　この杖で叩かれたものはHPを200吸いとられる。

6．防具の一覧

防具は、身につける鎧、手に持つ盾の２種類です。両者の防御力の合計が、装備している防具の防御力になるわけです。
一般に防御力の高い防具ほど受けるダメージを抑えてくれますが、中には特定の攻撃に効果のない防具もあります。



アイテム名	価格	効　　果
布の服	100	防御力＋5
冒険者の服	200	防御力＋10
皮のヨロイ	350	防御力＋20
青銅のヨロイ	500	防御力＋30
くさりかたびら	1000	防御力＋40
鉄のヨロイ	2500	防御力＋60
はがねのヨロイ	5000	防御力＋80
銀のヨロイ	10000	防御力＋100
水晶のヨロイ	20000	防御力＋120
王家のヨロイ		防御力＋140

アイテム名	価格	効　　果
プラチナの鎧	40000	防御力＋140
聖なるヨロイ	70000	防御力＋160
ダイヤのヨロイ	100000	防御力＋200　ダイヤモンドは熱に弱いので要注意である。
バトル・スーツ	300000	防御力＋400
絹のローブ	4000	防御力＋50　このローブを装備して戦闘中に守るを選ぶと呪文を跳ね返すことができる。
いやしのローブ	6000	防御力＋50　このローブを装備して戦闘中に守るを選ぶとHPが500回復する。
皮のたて	150	防御力＋5
青銅のたて	400	防御力＋15
鉄のたて	1200	防御力＋40
はがねのたて	4000	防御力＋60
銀のたて	8000	防御力＋80
水晶のたて	18000	防御力＋100
プラチナのたて	35000	防御力＋120
王家のたて		防御力＋120
聖なるたて	60000	防御力＋140
ダイヤのたて	80000	防御力＋160　ダイヤモンドは熱に弱いので要注意である。
いにしえのたて	200000	防御力＋200



7. 道具の一覧

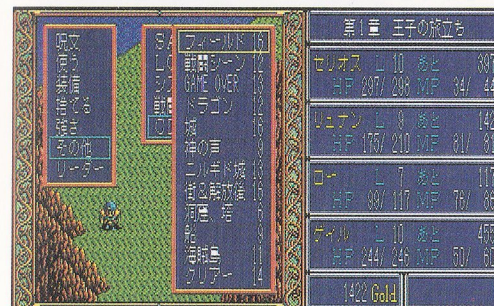
道具には、たとえば薬のようにその場ですぐに効果が現われるもの、「あらわしの鈴」のように一定時間効果が持続するもの、指輪のように装備している間効果があるものの3種類があります。また薬などは、一度使うと効果を得られる代わりに失われてしまいます。



アイテム名	価格	効果
オプナの指輪(ゆびわ)	3000	攻撃力+100　装備した者は攻撃力が100あがる。
テュトの指輪(ゆびわ)	2000	防御力+50　装備した者は防御力が50あがる。
クイクの指輪(ゆびわ)	3000	素早さ+10　装備した者は素早さが10あがる。
幸運の指輪(ゆびわ)	3000	運の良さ+50　装備した者は運の良さが50あがる。
レスの葉	50	HPを500回復することができる。
レスの根	500	HPを1000回復することができる。
ビスの実	7000	MPをMAXまで 回復することができる。
毒消し草	5	体内の毒を中和し健康な状態に戻すことができる。
気付けぐすり	50	気絶してしまった者がHP1で復活。
ラム酒	1000	気絶してしまった者がHPフルで復活する。
エリクサー	50000	気絶してしまった者がHP、MPフルで復活する。
たいまつ	5	一定時間暗い洞窟を照らす。複数の同時使用もできる。
あらわしの鈴	200	外マップで一定時間モンスターが見えるようになる。
ヨシュアの目	10	現在いる場所のマップが見える(外マップではスクロールします)。
ヨシュアの鏡	2000	〃
ワプの羽	100	最後に出た町に戻る(洞窟、塔でも使える)。
ワプの翼(つばさ)	500	行ったことのある場所にワープ(洞窟内、塔内では使えない)。
爆薬(バクヤク)	1000	戦闘中に使うと爆発して敵に約500のダメージを与える。
眠り草		戦闘中に使うと2/3の確率で敵を眠らすことができる。

CDの設定について

CD−ROMドライブをお持ちのかたは

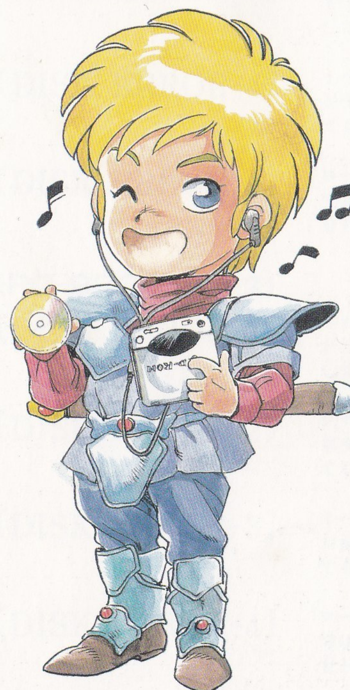


PC-8801シリーズでCD−ROMドライブ搭載のパソコン(PC-8801MCなど)をお持ちのかた、あるいは外付けCD−ROMドライブを接続しているかたは、好きなCDの曲をBGMにしてゲームを楽しむことができます。CDの曲によるBGMを使用する場合は、まずCD−ROMの電源を入れ、CDをセットした後でパソコン本体の電源を入れるようにしてください。

注意：CDをセットしないとゲームを始めることができません。CDの曲ではなく、オリジナルのFM音源BGMを使用する場合は、CD−ROMの電源をOFFにするか、CD−ROMドライブを取り外してください。もしくは〔SHIFT〕キーを押しながら、電源を入れてください。自動的に内蔵FM音源のBGMに切り替わります。

設定の手順は以下のとおりです。

1 コマンド選択画面「その他」の中に「CDの設定」が追加されます。
2 選択すると、どの場面のBGMを変えるかを選ぶ画面になりますから、〔2〕・〔8〕キーで選択してください。
3 次にCDの何曲目をそれに割り当てるのかを〔4〕・〔6〕キーで指示してください。
4 〔スペース〕キーを押すとその曲を演奏しますので、確認してください。
5 必要なBGMの設定を終えたら〔SHIFT〕キーでゲーム画面に戻ります。



(参考例)

	①	②
フィールド	36	7
戦闘シーン	25	29
GAME OVER	13	25
ドラゴン	26	17
城	6	15
神の声	4	21
ニルギド城	19	19
街&解放後	2	3
洞窟、塔	37	8
船	16	13
海賊島	10	4
クリアー	13	9

ファルコムレーベルより発売されたCDをBGMにした場合の曲番のセット例です。その他にも色々なCDでお試し下さい。

①「ミュージック・フロム・イース」/キングレコード¥2,812(税込)
②「ミュージック・フロム・イースII」/キングレコード¥3,008(税込)

知っていると便利なキー

ファンクションキーでもっと便利に

ファンクションキーに、ゲーム中でよく使われるコマンドが割り当てられています。覚えておくと便利でしょう。

＊PC-8801シリーズ／MSX2版

f･1 ……………ヨシュアの鏡を使う
（ヨシュアの鏡を持っていれば、自動的にマップが見られます）

f･2 ……………ワプを使う
（現在の状況に最も適したワプの呪文やアイテムを使います）

f･3 ……………道具を使う

f･4 ……………セーブする

f･5 ……………RAMロード
（プログラムが必要に応じて、自動的にRAMにセーブした最新のデータをロードします）

＊PC-9801シリーズ／FM-TOWNS

f･1 ……………ヨシュアの鏡を使う

f･2 ……………ワプを使う

f･3 ……………呪文を使う

f･4 ……………道具を使う

f･5 ……………装備する

f･6 ……………システム設定

f･7 ……………戦闘設定

f･8 ……………セーブする

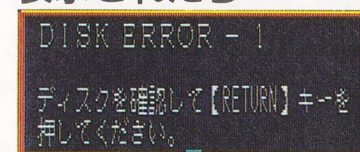
f･9 ……………ロードする

f･10 ……………RAMロード

エラーメッセージ

エラーメッセージが表示されたら

ゲームをプレイしているとき、ごくまれに以下のようなエラーメッセージが表示されることがあります。たいていの場合、正しいディスクをセットして、リターンキーを押せばもとに戻りますから、心配はありません。



《PC-8801シリーズ》

〔DISK ERROR-0〕 プログラムディスクの読み込みに失敗しました。ドライブ1にプログラムディスクが正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-1〕 シナリオディスク1の読み込みに失敗しました。ドライブ2にシナリオディスク1が正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-2〕 シナリオディスク2の読み込みに失敗しました。ドライブ2にシナリオディスク2が正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-3〕 シナリオディスク3の読み込みに失敗しました。ドライブ2にシナリオディスク3が正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-4〕 イベントディスクの読み込みに失敗しました。ドライブ1にイベントディスクが正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-5〕 ロードしようとしたセーブデータが『ドラゴンスレイヤー』のセーブデータではありません。『ドラゴンスレイヤー』でセーブされたシナリオディスクをドライブ2にセットしてください。

《PC-9801シリーズ》

〔DISK ERROR-1〕 プログラムディスクの読み込みに失敗しました。ドライブ1にプログラムディスクが正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-2〕 シナリオディスクの読み込みに失敗しました。ドライブ2にシナリオディスクが正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-3〕 イベントディスクの読み込みに失敗しました。ドライブ1にイベントディスクが正しくセットされているかどうか、確認してください。

〔DISK ERROR-4〕 ロードしようとしたセーブデータが『ドラゴンスレイヤー』のセーブデータではありません。『ドラゴンスレイヤー』でセーブされたシナリオディスクをドライブ2にセットしてください。

アフターサービスについて

1．万一ディスクを破損してしまった場合

万一操作を誤りディスクを壊してしまった場合の修理代は、ディスク１枚につき手数料1000円（送料・税金込み）となります（定額小為替／切手も可）。
住所・氏名・電話番号・症状を必ず記入のうえ、折れ曲がらないようにディスクをボール紙で挟んで、保証書と共にお送りください。パッケージごとお送りになると発送が遅れます。ご注意ください。

2．ゲームに関する質問

ゲームに関する質問について、お電話では一切お答えしておりません。どうしてもヒントが欲しいというかたは、往復ハガキ１枚につきひとつだけ質問を書いてお送りください。





ご注意

このマニュアル及びディスクは勝手にコピーしてはいけないと法律で決められています。ディスクはコピー出来ないようになっていますが何らかの方法でコピー出来たとしても二重のコピー防止処理がされていて、シナリオが正常に進行しませんので、ご注意下さい。

第４版第１刷　1990年８月７日

Falcom